



(19) BUNDESREPUBLIK

DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT

(12) **Patentschrift**
(10) **DE 44 11 090 C 2**

(51) Int. Cl.⁷:

G 07 F 17/32

// G07F 17/34, G06K
19/07

Innerhalb von 3 Monaten nach Veröffentlichung der Erteilung kann Einspruch erhoben werden

(73) Patentinhaber:

NSM AG, 55411 Bingen, DE

(74) Vertreter:

Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 55411 Bingen

(72) Erfinder:

Schulze, Ullrich, 65191 Wiesbaden, DE; Rieck,
Konrad, 55435 Gau-Algesheim, DE; Heinen, Horst,
55442 Stromberg, DE; Schattauer, Jürgen, 55595
Hüffelsheim, DE

(56) Für die Beurteilung der Patentfähigkeit in Betracht
gezogene Druckschriften:

DE 34 41 518 C2
DE 42 05 791 A1

(54) Speichereinrichtung für ein geldbetätigtes Unterhaltungsgerät

(57) Speichereinrichtung zum Einsetzen in ein mit einer Le-
se-/Schreibeinrichtung für Datenein-/ausgabe ausgerü-
stetes geldbetätigtes Unterhaltungsgerät, um dieses zu
starten und einen Spielablauf durchzuführen, mit einem
spielerindividuellen Guthabenspeicher und einer Freigä-
beeinrichtung für den Guthabenspeicher, gekennzeichnet
durch einen Speicher für Spielparameter und -daten, die
in Abhängigkeit vom Guthaben im Guthabenspeicher ei-
nen automatischen Spielablauf bestimmen, wobei der
Speicher für Spielparameter und -daten gleichzeitig auch
für die Speicherung des Spielerguthabens vorgesehen
ist.

Beschreibung

[0001] Die Erfindung bezieht sich auf eine Speichereinrichtung zum Einsetzen in ein ggfls. mit einer Lese-/Schreibeinrichtung für Datenein-/ausgabe ausgerüstetes geldbetätigtes Unterhaltungsgerät, um dieses zu starten und einen Spielablauf durchzuführen, mit einem spielerindividuellen Guthabenspeicher und einer Freigabeeinrichtung für den Guthabenspeicher.

[0002] Die DE 42 05 791 A1 offenbart ein Spielerätesytem, das eine Anzahl von miteinander vernetzten Spielgeräten mit einer Leseinrichtung für Benutzerkarten und eine rechnergesteuerte Geldverarbeitungseinrichtung mit einem Speicher für Benutzerguthaben umfasst. Die Geldverarbeitungseinrichtung gibt bei ausreichendem Guthaben nach dem Lesen der Benutzerkarte ein Spielerät frei. Damit wird jedoch nicht automatisch ein bestimmter Spielablauf eingeleitet.

[0003] In der DE 34 41 518 C2 ist die Verwendung von Benutzerkarten mit veränderbarem Speicher in Spielautomatenhallen beschrieben, wobei jeweils in einer Datenverarbeitungszentrale eine Guthabeninformation abgespeichert ist. Mittels dieser Benutzerkarte kann in einer Spielautomatenhalle bargeldlos gespielt werden, und die Fälschungssicherheit der Benutzerkarte ist durch den Einsatz von Sicherheitscodes erhöht.

[0004] Es ist nun der Wunsch aufgetreten, mit Unterhaltungsgeräten, zu spielen, ohne sich während des Spielbetriebs ständig bei diesen Geräten aufzuhalten zu müssen. D. h. es sollte ermöglicht werden, den Spielbetrieb auf gewünschte Weise zu starten und andererseits sich anderweitig beschäftigen zu können.

[0005] Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, eine Speichereinrichtung der eingangs genannten Art zu schaffen, die einen Spielbetrieb des Unterhaltungsgerätes auch bei Abwesenheit oder anderweitiger Beschäftigung des Spielers ermöglicht.

[0006] Diese Aufgabe ist erfindungsgemäß bei einer Speichereinrichtung mit den Merkmalen des Anspruchs 1 gelöst. Vorteilhafte Weiterbildungen der erfindungsgemäßen Vorrichtung sind Gegenstand der Unteransprüche.

[0007] Eine erfindungsgemäße Speichereinrichtung zeichnet sich somit aus durch einen Speicher für Spielparameter und -daten, die in Abhängigkeit vom Guthaben im Guthabenspeicher einen automatischen Spielablauf bestimmen, wobei der Speicher für Spielparameter und -daten gleichzeitig auch für die Speicherung des Spielerguthabens vorgesehen ist.

[0008] Das Vorsehen des Speichers für Spielparameter und -daten ermöglicht es, den Spielbetrieb vorzugeben, so daß die Anwesenheit des Spielers selbst während des Spieles nicht benötigt wird. Der Spieler braucht lediglich dafür zu sorgen, daß in dem Speicher für Spielparameter und -daten die gewünschten Angaben vorhanden sind, wobei auch der Speichervorgang selbst zeitlich völlig vom Spielbetrieb entkoppelt sein kann. Auf diese Weise kann der Spieler während des Spieles anderen, vordringlicheren oder erwünschten Tätigkeiten nachgehen, z. B. auch an einem anderen Unterhaltungsgerät ein anderes Spiel spielen. Des Weiteren können auf diese Weise auch mehrere Spiele parallel gespielt werden, allein gesteuert durch die im Speicher gespeicherten Spielparameter und -daten.

[0009] Mittels dieser Parameter und Daten können z. B. Spielstrategien und Gewinngrazwerte eingegeben werden. Beispielsweise kann vorgesehen werden, mit gewissem Risiko zu spielen, es kann eine Gewinnmarge vorgegeben werden ebenso wie das Einbringen eines Gewinnanteils in den laufenden Spielvorgang. Es kann auch ein bestimmter ver-

fügbarer Geldbetrag gespeichert werden, ebenso ein Maximalgewinn.

[0010] Abhängig von dem Erreichen der entsprechenden Gewinnsummen bzw. dem jeweiligen Guthabenwert kann 5 einerseits ein automatischer Spielabbruch, andererseits eine Benachrichtigung des Spielers durch optische und akustische Signale vorgesehen werden. Beispielsweise kann bei Unterschreiten eines bestimmten Guthabenwertes oder Erreichen des Wertes Null und/oder bei Erreichen eines eingegebenen Maximalgewinnwertes ein Befehl zur Ausgabe eines optischen oder akustischen Signals aus dem Speicher für Spielparameter und -daten ausgelesen werden. Ferner kann vorgesehen sein, dass bei Unterschreiten eines bestimmten Guthabenwertes oder Erreichen des Wertes Null und/oder bei Erreichen eines eingegebenen Maximalgewinnwertes ein Stop-Befehl für den Spielbetrieb aus dem Speicher für Spielparameter und -daten ausgelesen werden, der den Spielbetrieb beendet.

[0011] Bei einer vorteilhaften Ausgestaltung der Speichereinrichtung ist der Speicher für Spielparameter und -daten für die Speicherung von Spielprotokolldaten vorgesehen. Dies ermöglicht es, den Spielverlauf zu überwachen und gegebenenfalls auch Änderungen der Speicherdaten für spätere Spiele vorzunehmen.

[0012] vorzugsweise ist die Speichereinrichtung transportabel, die zweckmäßig eine Speicherkarte ist. In Fall einer Magnetkarte ist die Lese/Schreibeinrichtung ein Magnetkartenleser/schreiber. Alternativ kann die Speicherkarte auch eine Chipkarte sein. Zweckmäßig ist die Speicherkarte programmierbar.

[0013] Der Einsatz der Speichereinrichtung zum automatischen Spielen bringt eine Reihe von Vorteilen mit sich. Der Spieler kann, wie erwähnt, während des Spielbetriebs anderen Beschäftigungen nachgehen. Er kann sich auch vom Spielvorgang sozusagen überraschen lassen, indem er nicht ständig wartend neben dem Unterhaltungsgerät steht, sondern von Zeit zu Zeit oder nach dem Spiel dessen Ausgang kontrolliert. Außerdem ist es möglich, auch während Zeiten geringer Spielfrequenz, beispielsweise nachts, mit einem Unterhaltungsgerät zu spielen. Für andere Spieler wiederum ist die Hemmschwelle zum Spielen dadurch unterbunden, dass sie nicht exponiert neben dem Unterhaltungsgerät stehen müssen, während dieses für sie spielt, sondern vielmehr nach kurzer Betätigungsduauer wieder von diesem fortgehen können. Des Weiteren ermöglicht es auch der Einsatz der Speichereinrichtung, dass weniger geübte Spieler aufgrund der Spielvorgaben durch den Speicher mit einem Unterhaltungsgerät umgehen können und auch keine Unterstützung von anderen Spielern benötigen.

[0014] Die erfindungsgemäße Vorrichtung kann bei einer Anzahl von Unterhaltungsgeräten eingesetzt werden, beispielsweise bei Geldspielgeräten, Slotmaschinen und Warenspielgeräten.

Patentansprüche

1. Speichereinrichtung zum Einsetzen in ein mit einer Lese-/Schreibeinrichtung für Datenein-/ausgabe ausgerüstetes geldbetätigtes Unterhaltungsgerät, um dieses zu starten und einen Spielablauf durchzuführen, mit einem spielerindividuellen Guthabenspeicher und einer Freigabeeinrichtung für den Guthabenspeicher, **gekennzeichnet durch** einen Speicher für Spielparameter und -daten, die in Abhängigkeit vom Guthaben im Guthabenspeicher einen automatischen Spielablauf bestimmen, wobei der Speicher für Spielparameter und -daten gleichzeitig auch für die Speicherung des Spielerguthabens vorgesehen ist.

2. Speichereinrichtung nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass der Speicher für Spielparameter und -daten für die Speicherung eines bestimmten verfügbaren Geldbetrages vorgesehen ist.

3. Speichereinrichtung nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, dass der Speicher für Spielparameter und -daten für die Speicherung eines Maximalgewinns vorgesehen ist.

4. Speichereinrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, dass der Speicher für Spielparameter und -daten für die Speicherung von Spielprotokolldaten vorgesehen ist.

5. Speichereinrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, dass diese transportabel ist.

6. Speichereinrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, dass diese eine Speicherkarte ist.

7. Speichereinrichtung nach Anspruch 6, dadurch gekennzeichnet, dass die Speicherkarte eine Chipkarte ist.

8. Speichereinrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, dass die Lese-/Schreibeinrichtung ein Magnetkartenleser/-schreiber und die Speicherkarte eine Magnetkarte ist.

9. Speichereinrichtung nach einem der Ansprüche 7 bis 8, dadurch gekennzeichnet, dass die Speicherkarte programmierbar ist.

10. Verwendung der Speichereinrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 9 für ein Geldspielgerät.

11. Verwendung der Speichereinrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 9 für eine Slotmaschine.

12. Verwendung der Speichereinrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 9 für ein Warenspielgerät.

- Leerseite -